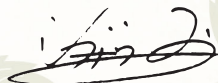
ごあいさつ

「信長の野望」シリーズは、おかげさまで昨年30周年を迎えることができました。これもひとえに皆様のご支援の賜物と深く感謝申し上げます。

本作品は、「新時代の創造」をコンセプトに、信長が成し遂げられなかった天下布武、新しい世界の創造をプレイヤーが自らの手で実現してゆく、新しいおもしろさにあふれた作品です。「リアル」、「ダイナミック」、「ドラマチック」をテーマに、シリーズ初の試みをふんだんに取り入れ、30周年記念作品にふさわしい壮大な内容になっております。

新しい世界の創造をぜひお楽しみください。

平成26年
「信長の野望・創造」ゼネラルプロデューサー
シブサワ・コウ

目次

※このマニュアルに掲載されている画面は開発中のものです。
ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。ご了承ください。

操作方法

画面右下のキーガイドもご覧ください。評定中 と 進行 / 軍議中(P.10)では、一部操作が異なります。また、「会戦」中の操作はP.26をご覧ください。

※動作確認済みのゲームパッドは、「ロジクール F710 ワイヤレスゲームパッド」(Logicool® F710 Wireless Gamepad)のみです。それ以外のゲームパッドでは、正常に動作しない場合があります。

Xボタン	Yボタン
補助機能表示(P.13)	「評定終了」にカーソル移動 評定中 「軍議/軍議終了」にカーソル移動 進行 / 軍議中
Aボタン	**Bボタン**
コマンド決定、拠点、部隊などの選択	キャンセル、閉じるなど

左アナログトリガー
情報一覧表示

LBボタン
(LBボタン+右スティック)
画面スクロール
(LBボタン+方向パッド左右)
進行速度変更 進行 / 軍議中
(LBボタン+Aボタン)
(目標設定中)中継点設定

方向パッド
コマンド、項目などの選択

左スティック
カーソル移動
左スティックをクリック
小地図を選択

スタートボタン
機能コマンド表示(P.13)

右アナログトリガー
カメラズームイン
RB ボタン
カメラズームアウト

バックボタン
履歴表示 進行 / 軍議中

右スティック
カメラ回転、カメラ角度変更
右スティックをクリック
カメラを北向きにリセット

※AボタンとBボタンは、「環境設定」の「決定ボタン変更」(P.06)で、決定/取消の機能を入れ替えられます。本マニュアル中では、「Aボタンで決定」の操作を標準に解説しています。

ゲーム開始

スタートメニュー

初めから(P.05)	シナリオ、勢力を選び、新しくゲームを始める。
続きから	セーブしたデータをロードして、続きからプレイする。
史実武将編集	史実武将の顔CGを変更する。 ※条件を満たすと行えるようになります。
登録武将編集(P.07)	新武将を作成・編集する。
武将名鑑	武将の説明を見る。自勢力に所属したことのある武将のみ説明を見られる。
プレイ記録	プレイの記録を確認する。条件を満たすと、特典を獲得できる。
MobileJOY(連携特典)	各タイトルとの連携特典を獲得する。
各種設定	環境設定(P.06)やプレイ中のBGMを変更したり、BGMやムービーを鑑賞したりする。

セーブ・ロード

セーブ

プレイ中のデータをセーブします。スタートボタンを押して、「機能コマンド」の「セーブ」を選びます。すでにセーブデータがある箇所を選ぶと、上書きされます。

※セーブデータはすべてクラウド(サーバ)に保存されます。
※「環境設定」の「自動セーブ」(P.06)で自動セーブの有無を設定できます。

ロード

セーブしたデータでゲームを再開します。スタートメニューの「続きから」を選びます。プレイ中にロードするには、「機能コマンド」の「ロード」を選びます。

新しくゲームを始める

スタートメニューの「初めから」を選びます。

1 シナリオ選択

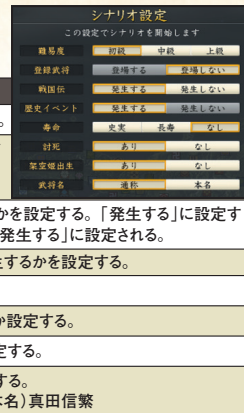
シナリオによって、開始時の年月や選べる勢力が異なります。

※「チュートリアル」では、ゲームの基本的な流れを実際に遊びながら体験できます。

2 勢力選択

カーソルを地図上の家紋に合わせると、その勢力の開始状況が表示されます。
左スティックをクリックすると一覧から勢力を選べます。一覧では支城のみの勢力も選択できます。

3 シナリオ設定

シナリオ設定を決めます。

設定	項目	内容
難易度	初級／中級／上級	ゲームの難易度を設定する。
登録武将	登場する／登場しない	「登録武将編集」(P.07)で「登場」に設定した武将を登場させるかを設定する。
戦国伝	発生する／発生しない	戦国伝(P.11)が発生するかを設定する。「発生する」に設定すると、歴史イベントも必ず「発生する」に設定される。
歴史イベント	発生する／発生しない	歴史イベント(P.11)が発生するかを設定する。
寿命	史実／長寿／なし	武将の寿命を設定する。
討死	あり／なし	武将が合戦中に討死するか設定する。
架空姫出生	あり／なし	架空の姫が登場するか設定する。
武将名	通称／本名	武将の名前について設定する。 例:(通称)真田幸村 (本名)真田信繁

※シナリオ設定はゲーム開始時にのみ設定できます。

4 設定確認

すべての設定を確認します。Aボタンを押すと、ゲームが始まります。

※歴史イベントを「発生しない」に設定していると、Xボタンで大名を勢力内の別の武将に変更できます。

環境設定

ゲームのプレイ環境を設定します。
プレイ中も、「機能コマンド」(P.13)の「環境設定」で変更できます。

設定	項目	内容
画面サイズ	85～100%	画面の表示領域を設定する。
スクロール速度	低速／中速／高速	マップのスクロール速度を設定する。
自動メッセージ送り	無効／低速／中速／高速／最速	メッセージ表示速度を変更する。
BGM音量	0～10	BGM音量を設定する。
効果音音量	0～10	効果音音量を設定する。
ボイス音量	0～10	ボイス音量を設定する。
カメラ操作	通常／反転	カメラの回転操作を設定する。
コマンド時カメラ移動	有効／無効	コマンド選択時に自動でカメラ移動するかを設定する。
合戦時演出	詳細／簡略	合戦の演出方法を設定する。
部隊選択時一時停止	有効／無効	進行中、部隊を選択したときに進行を一時停止するかを設定する。
評定後一時停止	有効／無効	評定終了後、進行を一時停止するかを設定する。
決定ボタン変更	有効／無効	A／Bボタンの決定／取消の割り当てを変更する。有効だとBボタンが決定。
武将移動時アイコン表示	有効／無効	移動・呼寄時に武将アイコンを表示するかを設定する。
自動セーブ	有効／無効	自動セーブの有無を設定する。

◆ネットワーク接続上の注意

ネットワークの接続方法は、Gクラスタ公式サイトの『ご利用ガイド』(http://gcluster.jp/guide/index.html) および、お使いのネットワーク機器の取扱説明書をご確認ください。

※また、無線LANをご使用の場合、パソコンや他のゲーム機を接続されている状況などに影響を受ける場合があります。

登録武将編集

スタートメニューで「登録武将編集」を選びます。
新たに武将を作成し、ゲームに登場させられます。
武将は1000人まで登録できます。

※ゲームに登録武将を登場させるには、「登場・待機切替」で「登場」にします。その後、「初めから」でゲームを始めるときにシナリオ設定の「登録武将」を「登場する」に設定します。プレイの途中では登場させられません。

作成・変更	新たに武将を作成し、登録する。また、登録した武将のデータを変更する。
削除	登録武将のデータを削除する。
登場・待機切替	登録武将ごとに、ゲーム中に登場させるかどうかを切り替える。

登録武将の作成・変更

顔	顔CGを選ぶ。
名前	Aボタンを押すごとに姓名の候補を切り替える。
出生	性別、声のタイプ、実父を設定する。実父は16歳以上、年上の武将のみ設定できる。
性格	主義(P.28)、士道(P.43)、必要忠誠(P.19)を設定する。
戦法	戦法を設定する。
生没	生まれた年と寿命を設定する。16歳になるとゲームに登場する。
状態	身分と登場する拠点を選ぶ。身分は「家臣」なら配下武将として、「浪人」なら浪人武将として登場する。
能力	能力値を設定する。能力値によって特性(P.42)が決まる。

勢力と拠点

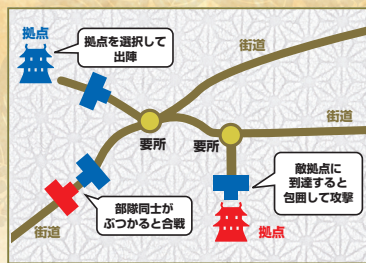
プレイヤーは大名となり、大名家（勢力）を治めます。勢力は**拠点**と、拠点にいる**武将**で構成されます。
拠点には**本城**と**支城**があります。本城は全国に76あり、位置が決まっています。支城は築城で増やせます。
大名は、合戦で他勢力の拠点を奪い、勢力を拡大します。

※本城がなく支城のみを支配する勢力もあります。支城は本城と異なり、実行できるコマンドなどに制限があります。

評定と命令

大名は武将を集めて**評定**を行います。評定は1カ月に一度開かれ、「内政」「外交」「普請」といった**命令**を出し、武将に担当させて勢力を発展させます。命令には拠点に住む民を働かせるものもあり、そういった命令を出すには、担当させる武将に加えて**労力**が必要になります。労力は勢力内の拠点の**人口**の合計に応じて決まります。人口は拠点が発展すると増えていきます。

軍議と合戦

評定を終えると、ゲームが進行します。進行中に**軍議**を開き、「出陣」で目標を選ぶと、細かな作戦を立てて部隊を移動させられます。拠点や部隊を選び、出陣や移動を命令することもできます（命令は評定中もできます）。
部隊が敵勢力の部隊とぶつかると、**合戦**が始まります。敵の部隊を撃破し、敵の拠点を攻め取ると、自勢力の拠点として支配できます。
準備を整えたら積極的に合戦を行い、支配する拠点を増やしていきましょう。

ゲームクリア・ゲームオーバー

次の条件のいずれかを満たすと、ゲームが終了します。

ゲームクリア
- すべての拠点を支配する。
- 政策「惣無事令」（P.29）を実施する。
- 他勢力に従属（P.40）した状態で従属先の勢力が「惣無事令」を実施する。

ゲームオーバー
- 支配する拠点をすべて失う。
- 一門武将がいないときに大名が死亡する。
- 1700年になる。

天下に覇を唱えよ——

ここでは、1560年「桶狭間の戦い」シナリオの織田家を例にとり、P.8～P.33にわたって、戦略や合戦の具体的な進め方を解説していきます。戦国伝を「発生する」に設定しています。

お主がこの信長に代わって織田家を治め、天下を目指さんとする者か。ならばこの戦国の理（ことわり）、俺が教えていこう。少し話が長くなるかもしれんが、最後まで読むがいい。
織田家は今、4つの**拠点**を有している。本城である清洲城と、支城である犬山城、那古野城、末森城だ。それぞれの拠点に**武将**がおり、これらの拠点と武将を合わせて、**織田家（勢力）**と呼ぶ。

今、織田家はとある危機に直面している。南の**今川家**が上洛を目指し、軍備を増強しているのだ。上洛には当然、我が尾張を通らねばならず、いつ合戦が始まってもおかしくない。しかし今川は、拠点の数12を数える手強い勢力。ただ待っているだけでは滅びを迎えるのみよ。
短い期間で効率よく発展させ、機を見計らって逆に奇襲し、今川義元の首を挙げる。義元が油断している今、それが最も容易い道であろう。戦場はおそらく、桶狭間の辺りになるか……。

1カ月の流れとイベント

1年は12カ月で、四季に分かれています。
毎月の初めに評定が開かれ、様々な命令を出して戦略を行います。評定を終了すると時間が進行し、メイン画面左上の円形ゲージがいっぱいになると、次の月に移ります。

評定中	戦況報告	部隊や拠点の戦況を確認する。交戦中のみ表示される。
	収支報告	今月の金銭収入と先月の金銭支出を確認する。
	行動報告	先月の命令の結果や武将の成長を確認する。9月には兵糧収入が報告される。
	評定	各命令を出せる。
	軍議	目標を選択して拠点や部隊に一度に命令したり、援軍や停戦を要請したりできる。
	評定終了	評定を終了する。
進行中		評定中に出した命令を実行する。合戦したり、拠点を攻略したりできる。軍議を開ける。
	軍議	目標を選択して拠点や部隊に一度に命令したり、援軍や停戦を要請したりできる。
	戦国伝	一定の条件を満たすと起こる。達成条件・失敗条件・達成するとどうなるかが確認できる。大名に関する「大名録」、武将に関する「武将録」などがある。
	歴史イベント	一定の条件を満たすと起こる。イベントによって、勢力や武将に様々な影響がある。

評定 1560年 5月 2219

進行 1560年 4月 6483

次の月へ

金銭収入

毎月の初め、金銭収入を得ます。
拠点の「商業」が発展しているほど得られる金銭が増えます。また、鉱山を発見したり(鉱山・港収入)、他勢力の信用が高くなったり(外交収入)しても増えます。

収支報告 所持金銭 7394

総収入	911	総支出	1900
拠点収入	911	開発支出	400
鉱山・港収入		政策支出	
取引収入		取引支出	
外交収入		普請支出	1500
その他の収入		工作支出	
返還金		調略支出	
		調査支出	
		その他の支出	

兵糧収入

9月の初め、兵糧収入を得ます。拠点の「石高」が発展しているほど得られる兵糧が増えます。

商人や浪人の来訪

商人や浪人が来訪します。浪人は「登用」で配下にできます。商人とは「取引」で兵糧の売買、軍馬・鉄砲・家宝の購入ができます。

戦国伝・歴史イベント

ゲーム中、一定の条件を満たすと、史実を題材とした戦国伝・歴史イベントが起こります。

※ゲーム開始時のシナリオ設定で、「戦国伝」・「歴史イベント」を「発生しない」にしていると、戦国伝・歴史イベントは起こりません。

◆事象と事象履歴

進行中に起こった出来事(事象)が、履歴として表示されます。バックボタンで履歴を表示させ、選択して確認できます。情報一覧の「事象履歴」や、評定開始時の「行動報告」でも確認できます。

天下に覇を唱えよ――

評定では、**命令**を選び、実行させる**武将**を選ぶ。中には武将がおらずとも出せる命令や、武将に加えて**労力**が必要となる命令もある。武将の数や労力には限りがあるゆえ、毎月の評定でできることは限られてくる。

また、武将の**能力**が命令の実行期間や成功率に関係してくる。能力の低い武将では、失敗したり、多くの時間を費やしたりすることもあるため、注意が必要だ。

武将の政治が影響…	「内政」の「開発」 「普請」の「建設」「修復」「設営」 「整備」「拡張」「変更」「築城」
武将の知略が影響…	「外交」の「工作」 「調略」の「懐柔」 「調査」の「巡察」「偵察」

※統率や武勇は合戦に影響します。

「普請」「調略」「調査」などの一部の命令は、Xボタンでその実行内容をコンピュータに任せられる。例えば、街道を整備したいが、どの街道を選べばよいか迷う……というようなときには任せてみるのも一興だぞ。

進行中は、序盤は特に操作は必要ないだろう。武将が命令を実行する様子や、他勢力で起こった出来事が報告されるのを確認したり、拠点が開発されていくのを見たりしてもよい。

もし他の拠点を攻めようと思い立つか、他の勢力が攻め寄せて来ることがあれば、拠点を選んで部隊を出陣させよ。評定中は「軍議」から、進行中は軍議を開き、「出陣」コマンドを実行できるぞ。「出陣」では作戦を立て、一度に多くの命令を行える。詳しく知りたければP.21を開くのだ。

評定の基本

メイン画面の見方（評定中）

評定中は命令を出せます。

現在の状態
創造性、労力、金銭、兵糧、軍馬、鉄砲

評定コマンド
評定コマンド（P.36）。奉行おすすめのコマンドにはが表示される。実行できないコマンドは暗く表示される。方向パッド左右で評定/軍議を切り替えられる。

拠点/部隊リスト
方向パッドでリストの拠点や部隊を選択すると、カメラがそこにジャンプする。拠点コマンドでを選ぶと、拠点をリストに登録できる。部隊は出陣すると自動でリストに登録される。

メインマップ
左スティックでカーソルを動かせる。

小地図
左スティックをクリックして小地図を選択し、地点を選んでAボタンを押すと、その地点にメインマップが切り替わる。

拠点・部隊など
カーソルを合わせると簡易情報が、選択すると情報が表示され、拠点コマンド（P.39）や部隊コマンド（P.39）を実行できる。

◆補助機能（Xボタン）

Aボタンで各項目を選択する。もう一度Aボタンで解除する。情報一覧や機能コマンドも表示させられる。

評定委任	選択状態で「評定終了」すると、評定コマンドの実行をコンピュータに任せられる。
戦略情報	拠点や部隊、国人衆などの情報をメインマップに表示する。
外交情報	本拠や信用、外交姿勢などの情報をメインマップに表示する。
地図情報	要所や街道などの情報をメインマップに表示する。

◆機能コマンド（スタートボタン）

セーブ	プレイ中のゲームデータをセーブする。
ロード	セーブしてあるゲームデータをロードする。
シナリオ設定	シナリオ設定を確認する。
環境設定	環境設定を変更する。
プレイ記録	プレイの記録を見る。
ヘルプ	ゲームのヘルプやデータ一覧を見る。
デモプレイ	コンピュータに任せ、成り行きを見守る。 ※デモプレイは解除できません。
プレイ軌跡	プレイの軌跡を確認する。
スタートメニュー	スタートメニューに戻る。

評定は斯く行うべし

評定の話は政治も知略も高いこの秀吉にお任せあれ！　評定を行う際、まず確認しなければならぬのが**金銭**、**兵糧**、**労力**ですぞ。
右の表をご覧あれ。

金銭はほとんどの命令の実行に必要になります。ただ、毎月収入があるので、序盤は評定のたびに使い切っても問題はないかと。「政策」や「拡張」には多大な金銭がかかるので、それらが必要になってくる頃には、ある程度金銭を貯める必要がございますな。

	使いどき	増やすには
金銭	ほとんどの命令に必要	拠点の商業を「開発」するなど
兵糧	出陣に必要	拠点の農業を「開発」するなど
労力	「内政」の「開発」、「普請」すべて	人口を増やす

兵糧が兵士の数より少ないと、せっかくの兵士も食う飯がなく出陣できません。攻められた際に出陣できないと大変なので、最低でも勢力の兵数と同じくらいは持っておきたいですなあ。遠征を考え始めたら、金銭と同じく貯める必要がありますが、まずは内政に集中、でござる。

労力は勢力全体の**人口**に比例して増える、民の力です。人口は当然ながら一気に増えるというわけにはいかないのですが……増やし方はP.15をご覧くだされ。

もう一点、他勢力の状況を把握するのも大切になります。地図をご覧あれ。北に斎藤家、南に今川家、東に武田家、西に六角家。いずれも織田家より大きな相手、同時に事を構えるわけにもいきませぬ。補助機能（Xボタン）で**外交情報**を表示させれば、外交姿勢や信用、他勢力同士の同盟関係なども丸分かり。得た情報を、内政や外交に活用してくだされ。

拠点の開発 内政－開発、配属－移動、普請－整備

拠点には、城を中心としていくつかの区画があり、区画ごとに「農業」「商業」「兵舎」という3つの用途に分かれています。これらの区画を「開発」すると、拠点が発展します。

拠点を開発する

「内政」の「開発」で拠点の区画を開発できます。1つの拠点につき労力2と金銭100が必要です。一度に開発できるのは「石高」「商業」「兵舎」のうち1つです。

奉行

「開発」を担当する武将。奉行の政治が高いほど、一度の開発でより発展する。「変更」で奉行を選ぶ。「解任」で奉行を解任できるが、奉行なしでの開発ではほとんど発展しない。

石高

農業区画を発展させる。発展すると、秋（9月）の兵糧収入が増える。

商業

商業区画を発展させる。発展すると、毎月の金銭収入が増える。

兵舎

兵舎区画を発展させる。発展すると、拠点の最大兵数が増える。兵士は時間の経過に従って最大兵数まで集まる。
ゲージの赤い部分は、石高が足りず兵舎を発展させられないと表示される。開発で石高を増やすと、開発できるようになる。

武将を移動させ、効率よく開発する

「開発」を実行できるのは、その拠点にいる武将のみです。複数の拠点がある場合、効率よく開発するには政治の高い武将を各拠点に分散して配置する必要があります。「配属」の「移動」で武将を積極的に移動させましょう。
また、Xボタンで「前月命令」「推奨命令」も選べます。「前月命令」では前月と同じものを、「推奨命令」では石高、商業、兵舎の中から自動で選んで開発します。

拠点周りの街道を整備する

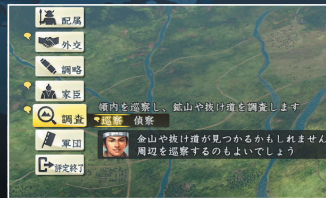
拠点の「石高」「商業」が発展すると、拠点の人口が増え、人口に応じて勢力の「労力」が増加します。人口は「普請」の「整備」で、拠点に接する街道を3段階まで整備するなどでも増えます。
「開発」で労力が余った場合は「整備」を行いましょう。労力3と金銭400が必要で、5段階まで整備できます（山道は3段階まで）。
また、整備した街道では行軍が速くなります。

◆人口の増加

各拠点の人口は、毎月少しずつ増加します。
それ以外にも、「開発」で石高・商業を発展させる、拠点に接する街道を「整備」する、人口の増える施設を「建設」する(P.16)、国人衆を「取込」する(P.46)、などで人口は増加します。
人口が増加すると、拠点の領民兵(P.41)や労力が増えます。

評定は斯く行うべし

拠点の開発での要点は2つ。何を優先して開発するか、と、誰を**奉行**にするか、でござる。1つ目については、序盤は金銭が足りないことが多いゆえ、**商業**を優先して開発し、その後、**石高**で兵糧を蓄え、そして**兵舎**で兵を集める……という順で問題ないでしょう。
2つ目は、奉行の政治に注目くだされ。奉行の政治が高いほど、一度の開発でより発展します。清洲城には政治の高い武将が目白押し、信長様をはじめ村井殿、この秀吉、我が弟の秀長などがおります。一方、那古野城や末森城の奉行は政治がそれほど得意でないように見えまする。そこで例えば村井殿を那古野城に「**移動**」して奉行に命じますと、あっぱれ、一度の開発でぐっと発展するようになりましたな。

拠点の開発が進むと、金銭に余裕も出てきましょう。しかし、序盤に外交や調略などと並行して内政を行うと、あっという間に金銭が足りなくなります。そういう時は「内政」の「**取引**」で兵糧を売るのでございます。
先ほど申しましたように、兵糧は出陣するために最低限あればよし。序盤であれば10000を超えた分はすべて売ってしまっても、まったく問題はないでしょうな。
あとは、那古野城の西に長島城という小城がありますな。たやすく落とせそうに見えまする。そういえば、長島城の向こうの山には**銀山**が眠っているという噂も……。ま、噂は噂でございますから、見つからないこともあるでしょう。

■ 施設の建設や拡張　普請－建設、拡張、変更

本城では支城と異なり、「普請」の「建設」「拡張」「変更」が行えます。実行する武将の政治が高いほど、実行にかかる期間が短くなります。
※「建設」「拡張」は拠点がある程度発展するごとに行えるようになります。

施設を建設する

本城では1区画に1つ、施設を建設できます。労力5と金銭（施設によって異なる）が必要です。施設を建設すると、さまざまな効果を得られます。拠点が発展すると、より効果の高い施設に建て替えられるようになります。

階層
階層が下の施設ほど効果が高い。

区画を拡張する

本城の区画を増やし、さらに発展できるようにします。
労力8と金銭3000が必要です。区画を選び、「農業」「商業」「兵舎」の中から1つ用途を選びます。選んだ用途によって、発展できるようになる項目も決まります。

区画の用途を変更する

本城の区画を選び、別の用途に変えます。労力8と金3000が必要です。
※「農業」「商業」「兵舎」の区画は最低1つずつ必要で、どれかが0になる変更はできません。

■ 外交の活用　外交－工作、贈物、交渉

各勢力は外交を行い、同盟などの関係を築いています。合戦を有利に進めるため、他の勢力の信用を獲得しましょう。

工作で信用を獲得する

「外交」の「工作」で他勢力の信用を獲得できます。各勢力につき、金銭が毎月600必要です。実行する武将の知略が高いほど、信用を獲得しやすくなります。信用が高くなると、外交収入を得る、援軍要請できるなど、さまざまな効果があります。

贈物で姿勢を変化させる

他勢力の外交姿勢によっては、工作でほとんど信用を獲得できません。そのような場合は、「外交」の「贈物」で家宝を贈り、外交姿勢を「信頼」にします。

交渉で関係を強化する

「外交」の「交渉」には、以下の種類があります。

同盟	期限を決めて同盟を結ぶ。信用60で6カ月、70で12カ月、80で24カ月。
婚姻	一門武将と姫の婚姻を行い、無期限の同盟を結ぶ。信用100が必要。
破棄	婚姻同盟や同盟、従属関係を破棄する。
従属	他勢力を従属させ、間接的に支配する。他勢力が自勢力より小さいときのみ。
臣従（P.40）	他勢力に従属する。自勢力の本城が2つ以下で、他勢力より小さいときのみ。

各命令を使いこなす

拙者は滝川一益と申す。なに、拙者が何者かなど気にすることはない。
さて、拠点の開発を続けるとやがて発展度が最大になるであろう。支城はそれ以上開発できない。一方、本城はまだまだ開発の余地を残している。そこで行うのが「**普請**」である。
普請はいずれも**労力**を必要とするが、拠点の人口が増えれば、労力も増える。そこで清洲城の区画を「**拡張**」するのだ。金銭がまだまだ足りぬならば、商業区画がよい。あるいは、兵舎と石高の釣り合いをとりながら、最大兵数を伸ばすのだ。

収支の安定が図れれば、次は情勢の安定を目指したい。
上洛を狙う今川家とは仲良くできそうにないゆえ、あらかじめ今川の同盟国の武田家、我が織田家と婚姻関係にある斎藤家とは信頼関係を築いたほうがよかろう。
余裕があれば浅井家や六角家との親交も持っておきたいところだが……そこまで我が軍にも余裕はない。
相手を絞って「**工作**」を仕掛けるのだ。**知略**の高い木下秀吉か、蜂須賀小六殿か、もちろん拙者に命じられても問題はない。
さらに、知略の高い武将は次に説明する調略や調査でも活躍の場がある。

調略と調査　調略－懐柔、調査－巡察、偵察

全国には大名家のほかに、国人衆と呼ばれる小さな勢力があります。国人衆は周囲の勢力の影響を受け、勢力に服属したり、味方したりします。
また、拠点の周囲を調査すると、抜け道や鉱山（金山・銀山）などが見つかることがあります。

国人衆を懐柔する

「調略」の「懐柔」で国人衆を懐柔し、勢力の支持率を上げます。金銭500が必要です。実行武将の知略が高いと、複数の勢力が同じ国人衆を懐柔した際に有利になります。支持率が70%以上になると、合戦時に援軍を送ってくれます。また、支持率が100%になると勢力に服属し、特能（P.46）が効果を発揮するようになるほか、「取込」（P.46）できるようになります。

自拠点を巡察する

「調査」の「巡察」で自勢力の拠点を調査し、抜け道や鉱山を発見します。何もないこともあります。金銭300が必要です。実行武将の知略が高いと、付近の拠点も同時に巡察できることがあります。

他拠点を偵察する

他勢力の拠点は、正確には兵数が分かりません。「調査」の「偵察」で他勢力の拠点を調査すると、兵数や兵数の上限が分かります。金銭300が必要です。実行武将の知略が高いと、付近の拠点も同時に偵察できることがあります。

忠誠と登用　家臣－家宝、登用

忠誠は大名への忠誠度を表す数値です。忠誠が低いと、武将は下野（勢力に所属しない浪人になる）しやすくなります。下野されては困る武将の忠誠は、高めに保っておきましょう。
また、浪人が自勢力の拠点に滞在していると、登用できます。

家宝を与えて忠誠を上げる

「家臣」の「家宝」で、所持する家宝を武将に授与し、武将の忠誠を上げます。武将によって欲しい家宝の種類や等級が異なります。

浪人を登用する

「家臣」の「登用」で浪人を登用します。登用時に金銭（支度金）がかかります。

◆忠誠の上昇と低下

武将の忠誠は、様々な要因で上昇・低下します。

- 城主に任命(P.31)される(上昇)
- 大名と士道が合う(上昇)
- 1つの勢力に長く所属する(上昇)
- 大名と主義が同じ(上昇)
- 大名と士道が合わない(低下)
- 捕虜になったことがある(低下)

各命令を使いこなす

国人衆はどこかの勢力に属しているわけではないため、「調略」の「**懐柔**」によって味方する勢力を次々と変える。ゆえに、合戦の前に集中的に懐柔し、**支持率を70%以上**にするのだ。さすれば合戦の際に援軍に来てくれよう。また、自勢力だけが影響を与える国人衆は、真っ先に懐柔して支持率を100%にせよ。国人衆の力、**特能**が効果を発揮するぞ。「調査」には「**巡察**」と「**偵察**」があるが、巡察は何も見つからないことも多い。奉行の助言をよく聞くとよいであろう。偵察は他勢力の兵力を知りたいときに行う。近くの勢力の情報さえあれば困らぬぞ。

佐久間信盛　所属　織田家　大名直轄軍団
補正項目　忠誠　12(+2)　必要忠誠
-2　信長様とはそりが合わない
+6　織田家宿将の誇りがある
-2　信長様とは目指す天下が違う

忠誠があまりに低い武将は下野してしまうことがあるが、必要忠誠を上回っていれば、しばらくは大丈夫であろう。ここだけの話、佐久間殿らのように織田家の家臣の中にも信長様とそり（士道）が合わなかったり、目指すところ（主義）が異なったりする者はいる。しかし、織田家に仕えさせていただいている恩もあるし、下野など微塵も考えておらぬはずだ。一方で、やはり主君と合わず浪人となって諸国を放浪している武将もいる。そういった者は、迷わず「**登用**」せよ。武将が少なくて得することは何もない。登用以外にも、子供が元服するなどで配下が増えることもあるな。

合戦の基本

合戦の準備　内政－取引、配属－呼寄、普請－設営

合戦には「武将」「兵士」「兵糧」が必要です。また、合戦を有利に進めるために街道の整備や要所での設営ができます。

兵糧や軍馬、鉄砲を購入する

「内政」の「取引」で兵糧を購入できます。相場は毎月変わります。兵糧のほかに家宝、軍馬、鉄砲も購入でき、軍馬と鉄砲は出陣時の部隊編成で配備できます。

武将を呼び寄せる

出陣時には武将を3人まで選んで部隊を編成します。合戦では統率や武勇が高いと有利になるため、出陣したい拠点に統率と武勇の高い武将を集めましょう。「配属」の「呼寄」で拠点を選ぶと、他の拠点の武将をまとめて呼び寄せられます。

要所に陣を設営する

「普請」の「設営」では、要所に陣を設営できます。労力4と金銭700が必要で、3段階まで設営できます。陣を設営した要所では、合戦を有利に行えます。設営した要所を他勢力の部隊が通過すると、陣が破壊され、設営の効果はなくなります。

出陣

兵士や兵糧が揃ったら、部隊を出陣させましょう。出陣には以下の2種類の方法があります。出陣時に兵糧を120日分携行します（腰兵糧）。腰兵糧が0になると、部隊の兵士が逃亡します。

拠点を選んで出陣させる

拠点を選択すると、拠点コマンドが表示されます。（出陣設定）を選択し、武将・兵数などを決めると、部隊を出陣させられます。

武将	（変更）を選択し、部隊を率いる武将を3人（大将1、副将2）まで選ぶ（P.43）。変更しないと自動で決まる。
兵数	25%／50%／75%／最大の4段階から選ぶ。
軍馬・鉄砲	軍馬や鉄砲を配備するか決める。配備には兵数の2割の数が必要。配備すると、敵部隊への攻撃でクリティカルが発生するほか、「突撃」「斉射」（P.26）が強力になる。

出陣したら、目標（拠点・要所・部隊）を選択します。LBボタンを押しながらAボタンで、中継点を設定できます。

軍議で「出陣」を実行する

評定中は「軍議」から、進行中は「軍議」を選択して停止し、「出陣」を実行します。「出陣」では、まず目標となる拠点・部隊を選択します。目標に応じてコンピュータが部隊の出陣と進軍路を決定し、その命令を確認・修正（拠点にカーソルを合わせてAボタン）した後、実行させます。複数の部隊に一斉に命令できます。

いざ、出陣！

いよいよ合戦で勝家殿の出番と思われたか？　残念、この槍の又左が務めさせていただく！　合戦するにおいて、まず大事なのは**兵数**だ。兵士がいなければどんな猛将であろうとたやすく討ち取れる。兵数は人口を増やしたり、兵舎を発展させたりすれば増える（P.41）。敵拠点を攻める際は、相手より兵数を多くして臨みたい。幸い織田家には、信長様をはじめ、勝家殿、一益殿、秀吉殿といった**統率**に優れた方々がいらっしゃる。この方々が敵と同数の兵を指揮すれば、後れを取ることはあるまい。

さて、那古野城より西、**長島城**はすでに織田家のものとなっているか？　なに、まだと言うか。急ぎ支配するのだ。

長島城の本願寺家は、遠く越前や近畿を支配する勢力。敵対しても何ら困ることはない。清洲城から3000ほどの兵で出陣すればたやすく攻略できるぞ。長島城の「巡察」で、もし**銀山**を発見できれば、収入は安定するし、西の守りにもなる。
長島城を落としたら、いよいよ相手はあの今川義元。気を引き締めてかかろう。清洲城、那古野城、末森城に統率の高い武将を3人ずつ「**呼寄**」で呼び、出陣の準備だ。

合戦の流れ

部隊の移動や合戦は次のような流れで行われます。

部隊を移動させる

部隊は街道を通り、他の部隊、拠点、要所などの目標へ移動できます。街道の途中では止まれません。ただし、敵の部隊とぶつかると、街道の途中でも合戦が始まることがあります。敵部隊がいる要所や街道は、通り抜けられません。

合戦が始まる

敵の部隊とぶつかると、自動で合戦が始まります。合戦中は、部隊を率いる武将の統率と武勇に応じて、相手の兵数を減らせます。軍馬や鉄砲を配備していると、自動で「突撃」「斉射」を発動します。また、合戦中は「会戦」(P.26)が行えます。

挟撃する、合流する

敵の部隊を複数の味方部隊で異なる位置から攻撃すると、挟撃となり、かなり有利に戦えます。
また、同じ目標を設定した部隊が集まると合流して協力し、合戦が有利になります。

部隊が壊滅する

部隊の兵数が0になると、その部隊は壊滅します。率いていた武将は討死したり、捕縛されたり、出陣元の拠点に戻ったりします。結果は武将の能力などによります。

拠点を攻撃する

部隊が目標にした敵拠点に到達すると、拠点を包囲して攻撃し始めます。包囲中は、拠点名の上に士気ゲージが表示され、士気が0になると拠点は陥落します。拠点に所属する武将は捕虜となります。状況によっては、すぐに降伏することもあります。

※拠点の耐久より兵数が少ないと、包囲しても士気は減りません(「強攻」「焼討」は実行できます)。
※包囲が解けると、士気は徐々に回復します。

捕虜を登用する

部隊の壊滅や拠点の陥落で敵武将を捕虜にすると、捕虜にした部隊が帰城／入城(P.24)する際に、登用できます。捕虜の忠誠などによっては登用に応じません。応じない武将は処断(ゲームに登場しなくなる)か解放(所属勢力に戻るか、勢力が滅亡した場合は浪人となる)します。

兵糧を補給する

部隊は出陣時に120日分の腰兵糧(兵士1につき兵糧1消費)を携行します。部隊が自勢力や同盟勢力の拠点に到達したり、通過したりするたびに、部隊は腰兵糧を最大まで補給します。

いざ、出陣！

今川家撃退の、最初の目標は**鳴海城**だ。那古野城からは目と鼻の先だが、義元の奴は油断をしている。清洲城・那古野城・末森城から同時に出陣し、複数の部隊で**包囲**しよう。
鳴海城を包囲すると、桶狭間の合戦のイベントが進み、今川義元が鳴海城を目がけて出陣してくる。すかさず**信長様の部隊**で迎え撃ち、残りの部隊で鳴海城を攻略しよう。桶狭間で今川義元を破ると、**戦国伝達成**となり、岡崎城で松平家が独立する。歴史イベントを進めるならば、松平家と同盟し、今川軍の攻勢から守らねばならぬ。

鳴海城を攻略したら、沓掛城と安祥城も同時に攻略しておきたい。もし兵数が足りないと感じるなら、兵が減った那古野城や末森城の部隊をいったん**帰城**(P.24)させ、今度は犬山城や長島城から部隊を出陣させるのだ。
北側の斎藤家は同盟勢力ゆえ、**援軍**を送ってくれることはあっても留守を攻撃されることなどない。守りを手薄にしてでも、今川軍を尾張から追い出すのだ。
さて、駆け足で対今川の戦略を説明したが、細かな部隊の操作については、いよいよ勝家殿が説明してくれるぞ。なに、細かな操作を勝家殿に教わるのが不安だと？　う、ううむ、気持ちは分からぬではないが、勝家殿も猛勇の誉れ高き男。見くびってはならん。

部隊コマンド

出陣中の部隊を選択すると、部隊コマンドを実行できます。

帰城する／入城する

部隊を選択して（帰城）で、部隊は出陣元の拠点に戻ります。出陣元以外の自勢力拠点にいるときは（入城）も選べ、現在いる拠点に入城し、その拠点の所属となります。

※入城は武将のみが行い、兵士は出陣元の城に戻ります。

拠点を強攻／焼討する

包囲中に部隊を選択すると、（強攻）・（焼討）を実行できます。

「強攻」すると、耐久が0になるまで拠点を攻撃して破壊しますが、反撃も受けます。耐久が減った拠点は、士気ゲージが減りやすくなります。耐久が0になると、拠点の兵力が減り始め、兵力が0になると拠点が陥落します。

「焼討」すると、拠点の区画や施設に火を放って破壊します。拠点の民忠と発展度が低下し、一揆が起こりやすくなります。また、実行した部隊の腰兵糧が回復します。

会戦で細かく操作する

合戦中の部隊を選択すると、（会戦）（P.26）を実行できます。「会戦」では、部隊同士の合戦に近接し、細かい指示を出しながら戦闘を行えます。

※拠点の包囲中や海上では会戦を行えません。
※兵数に大差がある場合、会戦を行えないことがあります。

◆援軍と停戦

他勢力の信用が高くなってくると、「援軍」「停戦」を実行できるようになります。評定中は「軍議」から、進行中は軍議を開いて停止し、実行します。

「援軍」では、他勢力に援軍を要請します。信用が40必要です。敵勢力を目標にすると攻略、自勢力を目標にすると防衛してくれます。いつでも要請できますが、援軍を送る余力がないなどの理由で要請できないこともあります。

「停戦」では、交戦中の勢力より大きな勢力に停戦の仲介を要請します。信用が80必要です。停戦は6カ月間続きます。

※外交姿勢が「断絶」の勢力には要請できません。

用兵の妙を知る

我が名は柴田勝家。織田家随一の武者と自負しておる。わしが用兵について教えてやろう。
まず、用兵は機が命。一瞬の過ちや判断の遅れが、討死に繋がることもある。出陣や部隊に命令を出す際は、一時停止してからやるがよい。
さて、部隊は目標の設定以外に部隊コマンドを実行できる。通常では「帰城」しか命令できないが、これは撤退時や勝利後にしか使わんだろう。大事なのは、包囲中に実行できる「強攻」「焼討」と、合戦中に実行できる「会戦」だ。

拠点攻撃の際、通常は拠点を包囲し、敵の士気を下げる。士気ゲージが0になると、拠点は陥落する。
しかし「強攻」と「焼討」は拠点そのものを攻撃する。「強攻」では城（耐久）が、「焼討」では民（民忠）や区画（発展度）が被害を受ける。そのため、「強攻」や「焼討」をうまく活用すれば、拠点を早く落とせるようになるのだが、その反面、支配したあとに拠点を修復・回復しなければならぬ。どちらを益と取るかはお主次第よ。また、「会戦」を活用すれば不利な合戦も逆転できることがある。会戦については次のページを見るがいい。

■ 会戦

合戦中に部隊を選択し、「会戦」を選ぶと始まります。会戦中は会戦画面に切り替わり、終了まで他の操作ができません。また、会戦中は進行中より時間の進みが遅くなります。次の月になると、会戦を中断して評定に移るか、評定委任して会戦を続けるか選べます。

◆会戦中の操作

操作	内容
方向パッド上下	戦法と命令を切り替える。
方向パッド左右	戦法や命令を選択する。
Aボタン	選択中の戦法や命令を発動・決定する。
Yボタン	進行を停止する。もう一度押すと、再開する。
Bボタン	会戦を終了する。終了時の兵数ゲージに応じて部隊の兵数が減る。
Xボタン	戦法の効果を一覧で確認する。
LBボタン＋方向パッド左右	進行速度を変更する。

戦法

方向パッド左右で選び、Aボタンで発動する。発動には采配ゲージが必要。発動すると暗くなり、一定時間経つと再び発動できるようになる（明るくなる）。

命令

方向パッド左右で選び、Aボタンで決定する。

命令	内容
魚鱗	突撃重視の布陣に切り替える。
横陣	移動重視の布陣に切り替える。
鶴翼	斉射重視の布陣に切り替える。
後退	部隊を後退させる。
待機	部隊を待機させる。
前進	部隊を前進させる。
斉射	采配ゲージを消費し、斉射を発動する。敵部隊の兵数を減らし、混乱させることがある。鉄砲を配備中、効果が高くなる。
突撃	采配ゲージを消費し、突撃を発動する。敵部隊の兵数を大きく減らす。軍馬を配備中、効果が高くなる。

天候

天候	効果
晴れ	消費采配が少ない。
雨	斉射の威力が低くなる。
雪	突撃の速度が遅くなる。
霧	交戦時の被害が互いに増える。
曇	特になし。

兵数ゲージ(上)

敵の兵数を0にすると、会戦に勝利できる。

采配ゲージ(下)

たまると戦法や突撃・斉射を発動できる。

用兵の妙を知る

会戦では、合戦より細かい指示が出せる。そのため、**戦法**や**斉射**・**突撃**などを駆使し、兵力差を覆すこともできるだろう。わしのように武将が有能であればあるほど、会戦は有利になるのだ。

会戦は、2つの部隊が少し離れた位置に布陣して始まる。前進し、接触することでお互いに攻撃する。采配ゲージがたまると、戦法を発動できる。武将ごとに使える戦法は決まっており、さまざまな効果がある。

また、**鉄砲**・**軍馬**を配備している部隊は、それぞれ**斉射**・**突撃**が強力になる。斉射・突撃には攻撃範囲があり、それぞれの範囲が表示される。しっかりと相手を範囲に入れて発動せよ。斉射が当たると、相手が**混乱**することがある。混乱中は攻撃ができず、無防備になる。すかさず全力で攻撃するのだ。今こそ鬼柴田の武勇を見せるとき！　かかれえい!!

戦略の展開

■ 主義と政策 内政－政策、普請－建設

勢力にはそれぞれ主義があります。主義は創造性によって決まり、創造性が高い(700～1000)と主義が「創造」に、低い(0～299)と「保守」に、中間(300～699)だと「中道」になります。主義は武将の忠誠などに影響します。また、創造性によって実施できる政策が大きく異なります。政策とは、勢力全体に影響する大きな勢力方針のことで、実施すると様々な効果を得られます。

主義の影響

勢力の主義と武将の主義が一致していると、武将の忠誠が上昇します。逆に、勢力の主義が「創造」だと、主義が「保守」の武将の忠誠が、勢力の主義が「保守」だと、主義が「創造」の武将の忠誠が低下します。

また、主義の一致する大名同士は信用を獲得しやすいなどの影響があります。

主義を変化させる

主義を変化させるには、創造性を変化させる必要があります。創造性は、「普請」の「建設」で創造性が変化する施設を建設したり、変化させたい主義の武将を積極的に登用したりすると、変化していきます。

※初期の勢力の創造性は、大名武将の主義などに応じて決まります。

政策を実施する

「内政」の「政策」で政策を選択し、実施します。政策を実施すると、毎月決まった費用がかかります。また、勢力を強化する効果のほかに、欠点となる効果もあります。政策の長所短所を考慮し、状況にあった政策を実施しましょう。

※本城を2つ以上支配しないと、政策は実施できません。
※政策は複数実施できます。

費用
毎月かかる金銭。

創造性
勢力の創造性がこの範囲にあると、政策を実施できる。

条件
政策実施のためには他の政策の実施が必要なこともある。

最大民忠(P.45)
自勢力の全拠点の最大民忠が上昇／低下する場合、表示される。

◆惣無事令

多くの拠点を支配して天下への影響を増し、特定の条件を満たすと、「惣無事令」の政策を実施できるようになります。実施すると、ゲームクリアとなります。

勢力を盤石とす

最後に私の話に付き合ってくださいまし。信長が妹、市と申します。
兄上は創造性が豊かゆえ、初めから「**創造**」寄りの画期的な**政策**を実施できます。本城を2つ以上支配するようになったら、勢力に利のある政策を吟味し、実施していきましょう。

勢力の創造性を変えるには、「普請」の「建設」で創造性が創造方向に変化する施設を建設しなくてはなりません。商業区画には「茶室」を、兵舎区画には「教会」を建て、創造性を高めましょう。

武将	勢力	所属	年齢	身分	奉行	主義	忠誠	統率	武勇	知略	政
織田信長	織田家	清洲城	-	大名		創造	―	99	87	94	1
佐々成政	織田家	清洲城	-	家臣		創造		75	80	59	
滝川一益	織田家	清洲城	-	家臣		創造		86	78	89	
滝川益重	織田家	清洲城	-	家臣		創造		65	72	39	
前田慶次	織田家	清洲城	-	家臣		創造		67	83	63	
木下秀吉	織田家	清洲城	-	家臣	○	創造		94	78	97	
木下秀長	織田家	清洲城	-	家臣		創造		76	64	84	
前田利家	織田家	清洲城	-	家臣		創造		80	84	71	
蜂須賀小六	織田家	清洲城	-	家臣		創造		71	78	85	
生駒親正	織田家	清洲城	-	家臣		創造		51	48	48	
増田長盛	織田家	清洲城	-	家臣		創造		46	42	58	

また、武将の登用によっても創造性が変わることがあります。主義が「保守」の武将ばかりを登用していると、徐々に勢力の創造性も「保守」に近づいていきます。織田家の武将はかなり「創造」寄りの方が多いですが、主義が「保守」の方を登用し続けると、創造性も低くなるかもしれませんね。

政策の実施には、多大な費用がかかります。金銭が不足しがちなときに政策を実施しても、効果が出るどころか逆に身動きが取れなくなってしまうので、注意してください。
例えば毎月3000の金銭がかかる「楽市楽座」を実施するなら、金銭収入が6000は欲しいところです。

築城や拠点の修復　普請－築城、撤去、修復

支配域が広がったら、敵勢力との境界に支城を建設して攻略の足掛かりや守りの要としたり、不要な支城を撤去したりしてもよいでしょう。また、耐久の減った拠点は修復しないと、攻められた際に簡単に陥落します。

支城を築城／撤去する

「普請」の「築城」で、要所に支城を築城します。労力12と金銭8000が必要です。近くに他の拠点や国人衆の庄がある要所には築城できません。

築城した支城には兵が集まり、収入も得られるので、金銭と労力、配属する武将に余裕があれば築城しましょう。築城する要所によっては、収入が無いこともあるので注意してください。また、敵拠点の近くに築城すると、攻められる危険性もありますが、こちらからも攻めやすくなります。不要な支城は撤去もできます。労力12と金銭5000が必要です。

拠点を修復する

耐久（P.45）が減った拠点は「普請」の「修復」で、耐久を回復できます。耐久が減ると、拠点を攻撃された際の士気ゲージの減りが早くなります。「強攻」（P.24）で敵拠点を陥落させた際は、「修復」しておきましょう。労力2と金銭500が必要です。

修復は、全回復するまで数カ月連続で実行できます。

人事や武将の管理　家臣－任命、伝授、縁組、隠居、追放

「家臣」コマンドでは武将に関わるさまざまなことを行います。

城主を任命する

「家臣」の「任命」で拠点を選択し、城主を任命します。城主に任命された武将は忠誠が上昇します。また、城主の能力に応じて、拠点の士気ゲージの量や「強攻」（P.24）への反撃のダメージが変わります。

その拠点にいない武将も任命でき、任命するとその拠点に移動します。

特性を伝授する

「家臣」の「伝授」で、保有する特性を武将に伝授できます。武将は特性を20個（大名は22個）まで身につけられ、20個身につけていると、特性は上書きされます。

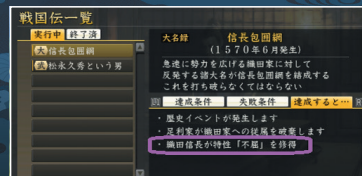
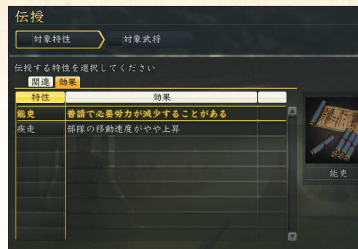
特性は戦国伝を達成する、捕縛した敵武将を処断する、などで手に入ることがあります。

※能力が成長した際に特性を身につけることもあります（P.35）。

勢力を盤石とす

突然ですが、桶狭間の戦いの戦国伝は達成なされましたか？　さすれば、美濃攻略や**墨俣一夜城**の戦国伝が始まっているかと思われます。墨俣一夜城の戦国伝では、支城の「**築城**」が必要になります。

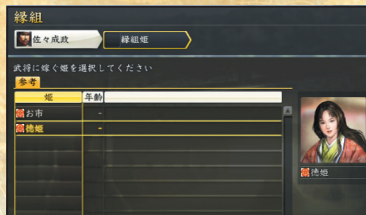
「普請」の「築城」や「撤去」では、支城を建てたり、撤去したりできます。支城を撤去すると、その支城の収入や兵士がなくなってしまうので、基本的にはしなくてよいのでは、と思います。一方、築城のほうは、重要な要所に拠点を築くことで、合戦を有利に運べるようになるでしょう。

墨俣に築城すると、斎藤家の大垣城と稲葉山城の両方に睨みを利かせられますね。

墨俣一夜城の戦国伝を達成すると、「築城名手」の**特性**を手に入れられたことでしょう。このように、戦国伝を達成すると対象の武将が特性を身につけることがあるのですが、すでにその武将が該当の特性を身につけていると、勢力保有のものになります。また、捕縛した武将を処断しても特性を入手できます。

手に入れた特性は「家臣」の「**伝授**」で武将を選び、身につけさせられます。特性には、「築城名手」のように戦略で効果を発揮するもの、合戦で効果を発揮するものなどさまざまなものがあります。兄上のように、初めから特性を身につけている武将も数多くおりますが、最大20個の特性を「伝授」で自由に身につけることで、自分だけの武将に育成できることでしょう。

配下武将を縁組する

「家臣」の「縁組」で一門以外の武将を選択し、姫と縁組させます。姫がいるときのみ実行できます。

縁組した武将は一門となり、忠誠が大きく上昇するほか、大名の跡を継げるようになります。

隠居して家督を譲る

「家臣」の「隠居」では、一門武将に大名の座を譲れます。譲ったあとは、隠居武将として勢力に残ります。

武将を追放する

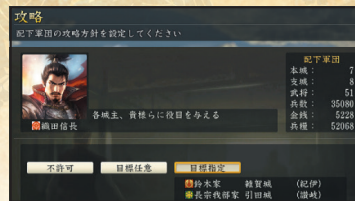
「家臣」の「追放」で武将を選択し、追放（浪人になる）します。大名以外の全武将を選択できます。

軍団の利用　軍団ー本拠、攻略

合戦を繰り返し、支配域が広がっていくと、本拠から一定以上離れた拠点を自勢力の別の軍団が統治するようになります。大名の統治する軍団を直轄軍団、本拠から離れた拠点を統治する軍団を配下軍団と呼びます。

配下軍団に指示する

配下軍団は直轄軍団と異なり、直接操作して統治できません。その代わりに「軍団」の「攻略」で、攻略の許可・禁止のみ指示できます。攻略を許可する場合、目標拠点を4つまで指定できます。

※「配属」の「移動」「呼寄」では配下軍団の武将も移動させられます。

本拠を移動する

本拠とは、大名の直轄範囲の中心となる拠点のことです。本拠から一定以上離れた拠点はすべて配下軍団の所属となるため、支配拠点を増やしていくと、前線の拠点が配下軍団の統治下に入ります。「軍団」の「本拠」で前線やその近くに本拠を移動すると、前線の拠点に直接命令を出せるようになります。

また、本拠から他の拠点までを繋ぐ街道を整備すると、直轄範囲が広がることがあります。

※大名のいない拠点や支城も本拠にできます。

勢力を盤石とす

ついでに、**縁組**についてもお話ししておきましょう。この時代、縁組と申せば政略結婚。他家の殿方に姫を嫁がせれば無期限の同盟と同様の効果を得られることは、すでにご存知でございますわね？　ですが、それだけではございません。姫は他家の殿方のみならず、家中の者にも嫁がせることができるのです。

大名の姫を妻にした者は、忠誠が大いに高まり裏切りにくくなります。また、一門に名を連ねることになり、後継候補にもなります。たとえば、私が秀吉に嫁ぎ、兄上が**隠居**したり戦死したりするようなことがあれば、秀吉が織田家の家督を継ぐことも可能ということでございます。秀吉のような者に嫁ぐなど、身の毛もよだつ話でございますけれど。

さてさて、**軍団**についてもお聞きくださいまし。これは勢力が大きくなって初めて有用となりますが、いずれは天下人となる大望をお持ちならば、知っていて損はございませんでしょう。

本拠から離れている城は、大名の直接統治が難しくなるため、自ずと委任状態となります。そして、委任状態の城によって配下軍団が形成されるわけでございます。軍団には大まかな指示ができますが、あまり頼りにはなりません。特に力を入れたい地域があるなら、本拠を移して大名自ら率いる直轄軍団が統治すべきですわね。

ここまで駆け足に説明させていただきましたが、あなた様の天下統一、楽しみにしておりますよ。

勢力を拡大するために

戦線が拡大していくにつれ、複数の勢力と同時に戦わなければならなくなったり、大勢力を相手にしたり、という状況も起こるでしょう。また、支配拠点が増えるにつれ、戦略が煩雑になっていきます。ここでは、そのような状況を打開するためのポイントをいくつか解説します。

同盟を破棄しないために

一度結んだ同盟や婚姻同盟を「交渉」で破棄すると、相手勢力のみならず、周辺の勢力が「～～家は信用できない」と敵視しはじめます。
同盟終了直後に侵攻するなどでも、卑怯者とみなされることがあります。姫もそう多くは生まれないので、同盟・婚姻は相手を選んで慎重に行いましょう。

多くの勢力と同盟中の勢力は敵に回さない

右の写真のように、多数の勢力と同盟している勢力に合戦を仕掛けると、同盟勢力がすべて敵に回り、同時に多くの部隊を相手にしなければならなくなります。敵の本城を包囲しようにも、次から次へと周辺の勢力が援軍を送ってくるため、兵や兵糧も尽きてしまいます。
同盟勢力の少ない勢力を相手にするのが一番ですが、敵の同盟勢力にこちらも「工作」を仕掛け、同盟するのも手です。

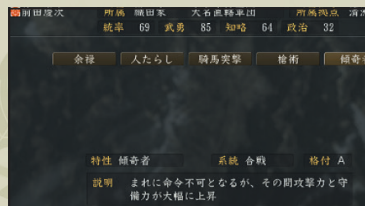
兵数で上回る相手には…

兵数で上回る相手には、援軍と挟撃・合流をうまく使いましょう。
「援軍」で信用の高い勢力を援軍として呼べるほか、合戦が始まると支持率が70%以上の国人衆が駆けつけてくれます。
それらの部隊や他の味方の部隊と合流したり、街道を回り込んで挟撃したりすると、有利に合戦を進められます。
また、兵数で負けていても武将の統率や武勇で上回っていたり、強力な戦法を持つ武将がいれば、「会戦」に持ち込んで逆転も狙えます。

武将を成長させ、特性を活用する

武将の能力は、その能力に関係する命令を実行すると、経験値を獲得し、成長していきます（例えば「普請」では政治が、「調査」では知略が成長します）。
高い能力をさらに伸ばすのもよし、低い能力を鍛えて弱点を克服させるのもよし。方針を決めて特定の武将を成長させてみましょう。

また、武将が成長すると、特性を身につけることがあります。特性は戦略や合戦のさまざま場面で効果を発揮します。その特性にあった命令を担当させることで、より効率的に勢力を発展させられます。

※特性は「家臣」の「伝授」（P.31）でも身につけられます。

コマンド一覧

評定コマンド

内政

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
開発（P.14）	拠点を選択し、石高・商業・兵舎のいずれかを発展させる。石高で兵糧収入、商業で金銭収入、兵舎で最大兵数がそれぞれ増加する。 政治が高いほど、開発量が増える。	労力2 金銭100	実行拠点に必要
政策（P.29）	政策を実施する。	―	不要
取引（P.20）	商人と取引する。兵糧の売買と、軍馬・鉄砲・家宝の購入ができる。相場は様々な要因で変化する。	―	不要

普請

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
建設（P.16）	本城の区画を選択し、施設を建設する。施設によってさまざまな効果がある。区画が発展すると、より効果の高い施設に建て替えられる。 政治が高いほど、建設期間が短くなる。	労力5 金銭 （施設による）	実行拠点に必要
修復（P.30）	耐久の減った拠点を選択し、耐久を回復する。 政治が高いほど、回復量が増える。	労力2 金銭500 （毎月）	実行拠点に必要
設営（P.20）	要所を選択し、設営を行う。設営した要所では、合戦を有利に行える。 政治が高いほど、設営期間が短くなる。	労力4 金銭700	周辺拠点に必要
整備（P.15）	街道を選択し、整備する。整備した街道では、部隊の移動速度が速まる。また、拠点に繋がる街道を整備すると、拠点の人口が増加しやすくなる。 政治が高いほど、整備期間が短くなる。	労力3 金銭400	周辺拠点に必要
拡張（P.16）	本城の区画を拡張する。区画を選び、用途を決める。区画ごとに各用途への適性がある。 政治が高いほど、拡張期間が短くなる。	労力8 金銭3000	実行拠点に必要
変更（P.16）	本城の区画の用途を変更する。区画を選び、用途を決める。農業･商業･兵舎は少なくとも1区画ずつ必要。 政治が高いほど、変更期間が短くなる。	労力8 金銭3000	実行拠点に必要
築城（P.30）	要所に支城を築城する。拠点や国人衆の庄のある要所や、その隣の要所などには築城できない。 政治が高いほど、築城期間が短くなる。	労力12 金銭8000	周辺拠点に必要
撤去（P.30）	支城を撤去する。期間がかからない。	労力12 金銭5000	不要

配属

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
移動（P.15）	移動先と移動元の拠点を選択し、移動させる武将を選ぶ。 距離によって移動期間が異なる。	―	自勢力に必要
呼寄（P.20）	拠点を選択し、他の拠点から呼び寄せる武将をまとめて選ぶ。 距離によって移動期間が異なる。	―	自勢力に必要

外交

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
工作（P.17）	他勢力を選択し、信用を獲得する。毎月自動で実行し続ける。信用が100になる、外交姿勢が「断絶」になる、武将を解任する、などで実行を終了する。 知略が高いほど、信用を獲得しやすい。	金銭600 （毎月）	直轄軍団に必要
交渉（P.17）	信用を消費し、他勢力と交渉する。同盟・婚姻同盟を結んだり、従属させたり、従属したり、同盟・従属関係を破棄したりする。	―	不要
贈物（P.17）	他勢力を選択し、家宝を贈る。外交姿勢が「信頼」になり、家宝の等級に応じてその期間が長くなる。	勢力保有の家宝	不要

調略

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
懐柔（P.18）	国人衆の支持率を上げる。他勢力も同時に懐柔していると、上がらないこともある。 知略が高いほど、懐柔が成功しやすい。	金銭500	周辺拠点に必要
取込（P.46）	支持率が100％の国人衆を、本城に取り込む。本城の人口が大きく増えるが、庄はなくなる。 配下として加わる頭領もいる。	金銭1000	不要

家臣

コマンド名	内容	必要なもの
登用（P.19）	自勢力の拠点にいる浪人武将を登用する。登用の際に支度金（金銭）が必要。	金銭（浪人武将の能力などによる）
任命（P.31）	各拠点の城主を任命する。	ー
家宝（P.19）	武将に家宝を授与する。授与された武将の忠誠が上昇する。好みの家宝を授与すると、忠誠が大きく上昇する。	勢力保有の家宝
伝授（P.31）	勢力の保有する特性を伝授し、武将に特性を身につけさせる。特性は一度伝授するとなくなる。	勢力保有の特性
縁組（P.32）	一門以外の武将と姫を縁組させる。縁組した武将は一門武将となる。	姫
隠居（P.32）	大名が隠居し、家督を一門武将に譲る。一門武将が新しい大名となり、隠居した武将は勢力に残る。	一門武将
追放（P.32）	武将を追放する。追放された武将は浪人となる。	ー

調査

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
巡察（P.18）	自勢力の拠点を巡察し、鉱山や抜け道などを発見する。何もないこともある。知略が高いと、付近の拠点も同時に巡察できることがある。	金銭300	直轄軍団に必要
偵察（P.18）	他勢力の拠点を偵察し、兵数などの情報を得る。知略が高いと、付近の拠点も同時に偵察できることがある。また、距離が遠いほど、偵察期間が長くなる。	金銭300	直轄軍団に必要

軍団

コマンド名	内容	必要なもの	実行武将
本拠（P.33）	自勢力（直轄軍団）の本拠を移す。	ー	不要
攻略（P.33）	配下軍団の攻略方針を決める。	ー	不要

軍議コマンド

コマンド名	内容
出陣（P.21）	目標を決め、複数の拠点や部隊に一斉に命令する。
援軍（P.25）	信用の高い他勢力に援軍を要請する。
停戦（P.25）	信用の高い他勢力に、敵勢力との停戦の仲介を要請する。

拠点コマンド

コマンド名	内容
出陣設定（P.21）	拠点から部隊を出陣させる。
武将情報	拠点にいる武将の情報を確認する。
拠点情報	拠点の情報を確認する。
拠点リスト追加	選択中の拠点をリストに追加する。
拠点リスト削除	選択中の拠点をリストから削除する。

部隊コマンド

コマンド名	内容
目標設定	部隊の行動目標を設定する。
帰城（P.24）	出陣元の拠点に戻る。
入城（P.24）	拠点に入り、その拠点の所属となる。武将のみ。兵士は解散し、出陣元の拠点に戻る。出陣元以外の自勢力拠点にいるときのみ表示される。
会戦（P.26）	会戦を行い、部隊を操作して近接戦闘できる。合戦中のみ表示される。
強攻（P.24）	強攻し、拠点の耐久を減らす。包囲中のみ表示される。
焼討（P.24）	拠点を焼き討ち、民忠や拠点の発展度を低下させる。包囲中のみ表示される。
部隊情報	部隊の情報を確認する。

会戦（P.26）

コマンド名	内容
魚鱗	突撃に適した布陣に切り替える。
横陣	移動に適した布陣に切り替える。
鶴翼	斉射に適した布陣に切り替える。
後退	部隊を後退させる。
待機	部隊を待機させる。
前進	部隊を前進させる。
斉射	采配ゲージを消費し、斉射を発動する。敵部隊の兵数を減らし、混乱させることがある。鉄砲を配備中、効果が高くなる。
突撃	采配ゲージを消費し、突撃を発動する。敵部隊の兵数を大きく減らす。軍馬を配備中、効果が高くなる。

情報の見方

勢力情報

外交	国人衆	政策
自勢力が獲得している信用、自勢力との関係などを確認する。他勢力のみ表示。	自勢力が支配している国人衆とその特能を確認する。	実施できる政策、実施中の政策を確認する。

創造性

勢力の創造性の高さ。数値によって、実施できる政策が決まったり、武将の忠誠に影響したりする。
創造性が0～299だと主義が「保守」に、300～699だと「中道」に、700～1000だと「創造」になる。

勢力情報
基本 外交 国人衆 政策
勢力
織田家 蠣崎家 南部家 斯波家 葛西家 大崎家 相馬家 岩城家 田村家 蘆名家 二階堂家 二本松家
織田家
創造性 864 創造
本城 1 支城 5 武将 26 姫 2
金銭 9023
金銭収入 2782
政策支出 0
工作支出 1200
収支 1582
兵数 15442
最大領民兵 11312
最大常備兵 4130
軍馬 3897
鉄砲 868
兵糧 0
収穫 15990
大名 織田信長
関連 拠点 武将 姫 家宝

金銭	
金銭	現在所持している金銭。
金銭収入	毎月の収入。
政策支出	「内政」の「政策」実施にかかる毎月の支出。
工作支出	「外交」の「工作」にかかる毎月の支出。
収支	毎月の収支。

軍備	
兵数	現在の兵数の合計。
最大領民兵	領民兵の最大数。人口や民忠が増えると、増加する。最大領民兵と最大常備兵の合計が、勢力の最大兵数となる。
最大常備兵	常備兵の最大数。「内政」の「開発」で兵舎を発展させると、増加する。
軍馬	所持している軍馬。「内政」の「取引」で購入できる。出陣時に配備した部隊は、「突撃」の効果が高くなる。
鉄砲	所持している鉄砲。「内政」の「取引」で購入できる。出陣時に配備した部隊は、「斉射」の効果が高くなる。

兵糧	
兵糧	現在所持している兵糧。
収穫	9月の評定で獲得する兵糧。

◆他勢力への従属

自勢力の本城が2つ以下のとき、「外交」の「交渉」(P.17)の「臣従」で自勢力より大きい勢力に従属できます。
従属中は、拠点防衛のための援軍(P.25)を、従属先の勢力へいつでも要請できます(拠点攻略の援軍は要請できません)。また、従属先の勢力以外に対して「工作」「交渉」「贈物」を行えません。
※支城のみの勢力でプレイを開始した場合、初めから他勢力に従属していることがあります。

◆兵士の増加と最大兵数

兵士は進行中、最大兵数まで自動で増えていきます。兵士には領民兵と常備兵の2種類があり、それぞれ増える条件が異なりますが、出陣・合戦時には同じ兵士として扱われます。
領民兵は民の一部が兵士になったものです。人口の一定割合が領民兵となります。割合は民忠が高いほど、多くなります。
常備兵は専門の兵士です。拠点の兵舎が発展すると最大数が増加します。

◆兵士の所属

兵士はそれぞれの拠点に所属しています。部隊が他の拠点に入城すると、武将は入城しますが、兵士は解散して元の拠点に戻ります。

■ 武将情報

人物
武将の父・配偶者や武将列伝を確認する。

特性
武将が身につけている特殊な技能。戦略や合戦などで自動で効果を発揮する。最大20個（大名は22個）まで身につけられ、「家臣」の「伝授」で増やせる。能力の成長時にも身につくことがある。

忠誠
武将の大名への忠誠度や、忠誠の詳細な内容。忠誠が上昇・低下している要因（主義・相性など）を確認できる。また、必要忠誠が高い武将は下野しやすい。

主義
武将の創造性についての志向。「創造」「中道」「保守」がある。
大名の主義は、勢力の創造性や配下武将の忠誠に大きく影響する。

士道
武将が何を重んじるか。士道が同じ武将は相性がよい。

仕官
仕官してからの年数。

戦法
会戦中に使える戦法。さまざまな効果で、合戦中の部隊を助ける。

身分
大名・隠居・一門・城主・家臣のいずれかが表示される。奉行は「奉行」と表示される。

概要（武将の様子）
武将の大名へ仕える様子や、大名をどう思っているかが表示される（配下のみ）。

能力
武将の能力。それぞれの能力に関係する命令などを実行すると経験値（白いバー）がたまり、経験値が最大になるごとに能力が1成長する。

能力	説明
統率	高いと、合戦中に敵部隊から受けるダメージが減少する。また、拠点を攻撃された際に士気や耐久が減りにくくなる（城主の統率による）。
武勇	高いと、合戦中に敵部隊に与えるダメージが増加する。また、「強攻」（P.24）の威力が高まる。
知略	「外交」の「工作」、「調略」の「懐柔」、「調査」の実行に影響する。高いと、効果が高まる。また、拠点を包囲中に士気を多く減らせる。
政治	「内政」の「開発」と、「普請」の「建設」「修復」「設営」「整備」「拡張」「変更」「築城」の実行に影響する。高いと、効果が高まったり、実行期間が短くなったりする。

◆統率・武勇と部隊の強さ

部隊の強さは、部隊を率いる武将の統率と武勇によって決まります。
部隊を率いる武将は3人まで選べます。大将の統率が高いと、副将の能力をより引き出せ、部隊が強くなります。

拠点情報

城主
「家臣」の「任命」で任命できる。城主になると忠誠が上昇する。

奉行
「内政」の「開発」の実行武将。その拠点にいる武将から選ぶ。

人口
拠点に住む民の数と、毎月増える民の数。人口が増えるほど、労力や領民兵が増える。

兵数

兵数	現在の兵数／最大兵数。
最大領民兵	領民兵の最大数。人口や民忠が増えると、増加する。最大領民兵と最大常備兵の合計が、拠点の最大兵数となる。
最大常備兵	常備兵の最大数。「内政」の「開発」で兵舎を発展させると、増加する。

区画
拠点の現在の区画数。支城は3区画（農業・商業・兵舎が1区画ずつ）で固定。本城は区画を「普請」の「拡張」で増やせる。

民忠
拠点の民の忠誠度。40を下回ると一揆が起こるようになる。民忠が高いと、最大領民兵と人口増加量が増え、兵の回復速度が上昇する。

耐久
現在の耐久度／最大耐久度。耐久が減ると、拠点を攻められた際の士気ゲージの減りが速くなる。部隊コマンドの「強攻」を使われたり、一揆が起こったりすると減る。「普請」の「修復」で回復できる。

石高・商業・兵舎
拠点の発展度と、最大値。「内政」の「開発」で発展する。石高が足りないと兵舎のゲージが一部赤くなり、赤い部分は「開発」できない。

鉱山・港収入
鉱山や港から毎月得られる金銭。鉱山は拠点を「巡察」すると、発見できることがある。

特殊施設
拠点の区画に「建設」された施設。さまざまな効果がある。本城のみ。

◆民忠の上下と一揆

民忠は、最大値まで毎月少しずつ上昇していきます。
拠点の前で交戦したり、拠点が敵の「焼討」を受けたりすると、民忠が低下します。
拠点の民忠が40を下回ると、一揆が起こるようになります。一揆中の拠点からは、収入を得られません。また、一揆が起こった拠点が交戦中だと、拠点の耐久が減ります。
「内政」の「政策」を実施すると、最大民忠が上昇／低下することがあります。

家宝情報

種類
武将によって好みの家宝の種類が異なる。

等級
家宝の格付け。一等級が最も上。すでに家宝を保有している武将に、忠誠が低下するような「家宝」は授与できない。

主義影響
家宝を保有する勢力の主義に与える影響。

保有武将
保有している武将。忠誠の上昇値も確認できる。授与する家宝が武将の好みだと、上昇値が大きくなる。

国人衆情報

頭領
国人衆の頭領で、主に援軍を率いる。「取込」した際に、配下に加わる頭領もいる。

兵数
援軍に来る際の部隊の兵数上限。支持率が70％以上の時のみ。

所在国
国人衆の庄がある国。所在国の本城を支配していないと、支持率が100％でも「取込」できない。

支持率
国人衆が支持している勢力とその割合。70％以上の勢力に対しては、合戦時に援軍を送る。100％になると、特能が効果を発揮するようになる。

特能
国人衆の特色。戦略や合戦などで自動で効果を発揮する。支持率が100％の時のみ。同じ特能を持つ国人衆を複数支配すると、効果を重複して受けられる。「調略」の「取込」を実行すると、特能は失われる。

特能	効果	特能	効果
米納	6月の初めに兵糧を納める。	剣豪	武将が獲得できる武勇の経験値が増加する。
銭納	9月の初めに金銭を納める。	傭兵	陸上での合戦であれば、全国どこでも援軍を送る。
軍馬	3月の初めに軍馬を納める。	水軍	海上での合戦であれば、全国どこでも援軍を送る。
鉄砲	12月の初めに鉄砲を納める。	暗躍	拠点への攻撃であれば、全国どこでも援軍を送る。
義勇	全拠点の兵数の回復量が上昇する。		
陣立	「普請」の実行期間が短くなる。		

◆「取込」で国人衆を取り込む

支持率が100％の勢力は、「調略」の「取込」で国人衆を勢力に取り込めます。
取り込むと、本城の人口が大きく増えますが、国人衆の庄はなくなります。特能の効果が失われ、頭領が配下に加わることもあります。

部隊情報

戦法・特性
各武将の戦法と特性を詳しく確認する。

捕虜
捕虜にした武将の数。部隊が拠点に入ると登用できる。

武将
上から大将、副将1、副将2。

兵装
軍馬・鉄砲を配備していると明るく表示される。

◆部隊の状態

特性などの効果によって、部隊は強化されたり、行動不能になったりします。状態の変化・異常は簡易部隊情報で確認できます。

状態	状態
攻撃力上昇	移動速度上昇
攻撃力低下	移動速度低下
防御力上昇	行動不能
防御力低下	命令不可

部隊の状態

さくいん

ユーザーサポート　Gクラスタ カスタマーセンター

でんわ
受付時間
10：00 ～ 18：00
（年中無休）

0570-037377
※2014 年 6 月 30 日迄はこちらの電話番号へおかけください。

0570-096510
※2014 年 7 月 1 日以降はこちらの電話番号へおかけください。

メールアドレス g-cluster_support@gcluster.com

公式サイト http://gcluster.jp/

本文デザイン：株式会社キュービスト